

PlayStation

魔装機神 PANZER WARFARE

—解説書—

BANPRESTO

このたびは、株式会社バンプレストの商品をお買い上げいただき誠にありがとうございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

なお、この「解説書」は大切に保管してください。

ソフトの内容についてのご質問は、バンプレストテレフォンサービスにお問い合わせください。

なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承ください。

●バンプレストテレフォンサービス

☎03-3847-6320

・電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時

・電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

※ゲームを始めると、最初にテレビアニメーション「魔装機神サイバスター」のビデオプロモーションムービーが再生されます。この商品の質問等に関しては、巻末に掲載してあるバンダイビジュアル株式会社の問い合わせ先にお問い合わせください。

※ゲームを始める前に、コントローラ端子1にコントローラを接続してください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 2~15ブロック | アナログコントローラ対応

SLPS 02319



CONTENTS

STORY

ストーリー

『ア・ゼルス』と呼ばれる大陸がある。太古より錬金学と魔術を礎にして繁栄し、1万年の時を経た今も次元の狭間を漂いながら生きつづける、巨大な浮遊大陸である。

ア・ゼルスの歴史は、深淵の穴「ダウス」より現れる「異形のもの」と、人々との闘争の歴史であった。人々は強大な力を持つ異形のものから身を守るために小さな集落（コミューン）を作り、それを基盤として無数の国家を誕生させていくまでに成長する。しかし、その繁栄をあざ笑うように、異形のものも急速に増え続けていったのである。
人と異形のものとの戦いは果てることなく続き、人々は常に血を流すことを余儀なくされた。

メギストゥス暦10093年3の月。
ア・ゼルスの人々は、すでに異形のものに対する有効な対抗手段を失っていた。異形のものの脅威は日々増していくばかり。もはや人類の命運も尽きたか、と思われたとき、それは突然落下してきた。

……「神の腕」
後世そう呼ばれることになる、巨大な機械の腕。ア・ゼルスの持つ技術力を遥かに超越した機械の腕。この異世界からの贈り物こそ、人々を救う大きな基盤となるのである。

神の腕の落下地点であった神聖バルツフィーム王国では、ア・ゼルス全土の錬金学協会の支援の元、神の腕の解析が急速に進められた。この技術力さえ得られれば、異形のものに対する有効な対抗兵器を製造できるかもしれない。その熱意が結集された結果、神の腕に秘められた技術は次々と解明。ついには異形のものに対抗できる実戦兵器、「魔装機」を生み出すことに成功するのである。

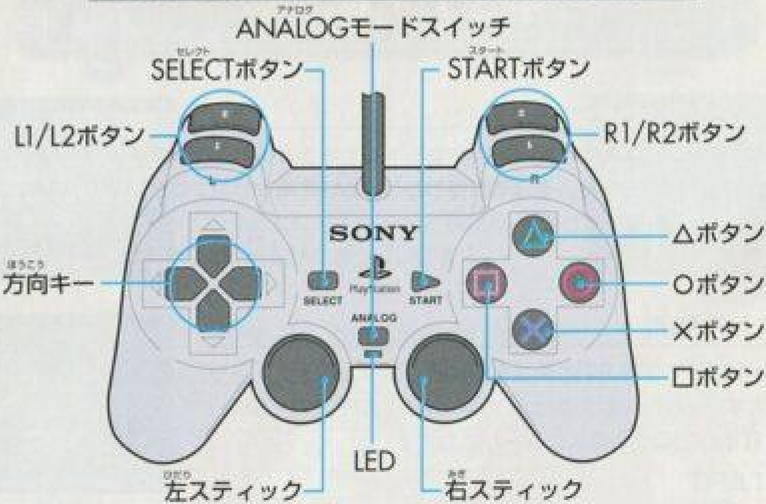
魔装機を駆り異形のものと対峙する操者は、古より異形のものと対峙してきた先人たちの志を継ぐものとして「魔装騎士」と呼ばれてきた。そしてここに、その「魔装騎士」になることを夢見る一人の青年がいる。新たな若き「魔装騎士」の戦いが、今始まろうとしていた……。

コントローラの操作方法



○ボタン	・コマンドの決定　・会話の進行
×ボタン	・コマンドのキャンセル　・情報確認
□ボタン	・使用しません。
△ボタン	・方向キー、左スティックとの併用で、カーソルの高速移動
方向キー	・戦闘マップ上のカーソルの移動　・カーソルの移動　・メニューの切り替え
L1／R1ボタン	・味方ユニット間のカーソル切り替え
L2／R2ボタン	・敵ユニット間のカーソル切り替え

アナログコントローラ（DUAL SHOCK）



SELECTボタン ・ソフトウェアリセット時に使用。

STARTボタン ・ゲームスタート ・ムービーのスキップ

ANALOGモードスイッチ・左スティックを使う場合はLEDを点灯させた状態にしてください。

左スティック(L3ボタン)・方向キーと同じです。

右スティック(R3ボタン)・使用しません。

◎このゲームでは、L3ボタン・R3ボタンは使用しません。

◎アナログコントローラ（DUAL SHOCK）の振動機能（P35参照）はLEDの状態には影響されません。

◎SELECTボタン＋STARTボタン＋L1ボタン＋R1ボタンを同時に押すことで、ソフトウェアリセットをかけられます。タイトル画面に戻るので、リセットボタンを使うよりも便利です。

ゲームの始め方

ディスクのセット



プレイステーション本体にディスクをセットして電源を入れると、ゲームが起動します。そのまま待つか、STARTボタンを押すとタイトル画面になります。

タイトル画面



タイトル画面でSTARTボタンを押すと、タイトルメニューが現れます。タイトルメニューには、「START」「LOAD」「CONTINUE」の3つのメニューがあります。

●START

ゲームを最初からスタートさせます。初めてゲームをプレイする場合は、この「START」にカーソルを合わせてSTARTボタンを押してください。

●LOAD

インターミッション中にセーブしたところから始められます。詳しくはP39の「ゲームの再開」を参照してください。

●CONTINUE

戦闘経過を記録したところから、ゲームを再開します。

ゲームの概要

「真・魔装機神」は、戦闘マップ上で主人公のケイゴとその仲間たちの搭乗する「魔装機」を操り、彼らを成長させながら、コンピュータの部隊と戦っていくシミュレーションR.P.G.です。ステージをクリアしていくごとにストーリーが展開し、この世界に秘められた謎が徐々に明らかになっていきます。



[ゲームの基本的な流れ]

プロローグ
↓
ビジュアルイベント
↓
ステージタイトル
↓
マップイベント
↓
戦　闘
↓
マップイベント
↓
ビジュアルイベント
↓
インターミッション

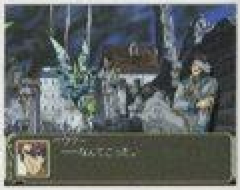
各パートの説明

プロローグ



各ステージの最初は、前ステージの出来事を中心に語られているプロローグから始まります。プロローグは、○ボタンを押すことで読み進めることができます。

ビジュアルイベント



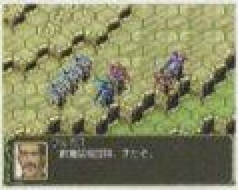
プロローグの後や各ステージ終了時にビジュアルイベントが始まります。ビジュアルイベントでは、キャラクターの会話や場所の表示、重要な場面のイメージグラフィック、CGムービーなどによりストーリーが展開されます。ここでは○ボタンを押して、画面を見たり、文章を読んだりしてゲームを進めます。

マップイベント



戦闘の前後などで、キャラクターによる会話が発生することがあります。この場合でも○ボタンを押すと先に進みます。表示されたメッセージを読み終えたら、○ボタンを押してゲームを進めてください。なお、第1ステージのみ、操作方法の説明を教えるための選択肢が現れます。このときは、方向キーの上下か、左スティックの上下操作でメッセージを選択してから、○ボタンを押してください。

戦闘



戦闘開始前のマップイベントの最後のメッセージで○ボタンを押すといよいよ戦闘が始まります。戦闘は、プレイヤーに割り当てられた魔装機を使って敵部隊と戦い、その戦闘に与えられた勝利条件を満たすように行動していきます。また、同じように敗北条件も設定されています。敗北条件を満たしたら、ゲームオーバーとなり、セーブしたところから再開してください。
戦闘中は、個別コマンドと呼ばれる指示を自軍ユニットに与え、敵を攻撃していきます。自分のターンでは、すべての操作可能な自軍ユニットを行動させられます。
自分のターンに行いたいことをすべて終わらせたら、全体コマンドの中にある終了を選んでください。そうすると敵（コンピュータ）のターンとなり、敵が行動を終えるとまた、プレイヤーのターンとなります。これを勝利条件を満たすか敗北条件を満たしてゲームオーバーになるまで続けていきます。

インターミッション



インターミッションでは終了したステージをメモリーカードに記録して、データに残しておくことができます。セーブしたデータを使うとそのセーブした場所からゲームを再開できます。

戦闘の進め方

1.状況の確認



まず、自分のターンになったら、マップ全体をよく見て、地形や各ユニットの状態、勝利条件などを確認しておきましょう。

2.行動ユニットの選択



状況を確認し、作戦を立てたら、自軍ユニットを動かしていきます。ユニットの行動は、動かしたいユニットへカーソルを合わせ、○ボタンを押すと表示される個別コマンドを与えることで実行します。

3.ユニットの移動



個別コマンドの移動を選択するとユニットを今いるヘックスから違うヘックスへ移動させることができます。これは、各ユニットの現時点での能力によって異なります。詳しくは個別コマンドの「移動」の項目（P16）を読んでください。

4.その他の行動



移動の前後にユニットは可能であれば、空間移動コマンドや精神コマンドを使うこともできます。これらは、状況に応じて使用しましょう。タイミングよく使えば、敵に対して有利な状況に持っていくこともできます。

5.攻撃

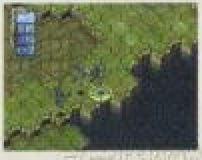


移動後（攻撃後は移動できません）にユニットは、攻撃可能な範囲に敵ユニットが存在していれば攻撃を行えます。攻撃には大きく分けて2種類あり、敵1ユニットを目標とする通常攻撃と複数の敵を目標にできるマップ兵器による攻撃があります。
通常攻撃では、ターンを進めている側の攻撃結果の後、相手側が反撃可能な状況なら反撃してきます。この点には注意して攻撃を行ってください。マップ兵器による攻撃では、反撃はなく範囲内にいる敵を同時に攻撃し、ダメージを与えます。攻撃によってダメージを与え、相手ユニットのＨＰを０にするとそのユニットは戦闘から外れます（ユニットによって撃破や撤退など状況が異なります）。

6.その他

各ユニットは1ターンに1回しか移動／攻撃を行えないので、注意しましょう。また、自軍ユニットでありながら、行動はコンピュータがコントロールしているユニットもあります。このユニットは、プレイヤーのターンの始めに自動的に行動し、プレイヤーは動かすことができません。

7.ターンの終了



行動させたいユニットがなくなったら、全体コマンドの終了を選んでください。敵のターンになり、今度は相手が行動します。敵側も同じように行動を終えたら、またプレイヤーのターンに戻ります。これを繰り返してステージクリアをめざしてください。

マップ画面の操作

カーソルの移動

戦闘中、自分のターンになるとマップ上のヘックス（六角形のマス目のこと）の1つにカーソルが表示されます。カーソルは、方向キーや左スティックで動かすことができます。モニター画面外のマップを見たい場合は、カーソルを画面の外に向けて動かしてください。ユニットを動かせる範囲内ならマップがスクロールするので、表示範囲外も確認することができます。



●特殊なカーソル移動

△ボタンを押しながら、方向キーや左スティック動かすとカーソルの移動速度がアップします。マップが広いときなどに使ってください。

また、L1ボタンないしR1ボタンで自軍ユニットのいるヘックス、L2ボタンないしR2ボタンで敵ユニットのいるヘックスに直接カーソルを移動させることもできます。



情報の表示

カーソルがあるヘックスで○ボタンや×ボタンを押すと様々な情報が表示されます。戦闘中は、これらを使って状況を確認し、ゲームを進めてください。

●行動可能なユニットの存在するヘックス



○ボタンを押すと個別コマンドメニューが開きます。これでユニットに指示を与え、ゲームを進めます。
×ボタンでは、そのユニットが現在移動可能な範囲が表示されます。色がついた範囲がユニットの移動可能なヘックスで、色のついた一番はじにある印付きのヘックスは、そのヘックスまで移動すると方向転換ができないことを表しています。

●行動させることのできないユニットが存在するヘックス



行動終了状態のユニット及び敵ユニットのいるヘックスで○ボタンを押すと、そのユニットの簡易ステータスが表示されます。味方側ユニットの場合は、もう一度○ボタンを押すと個別コマンドの能力と同じ内容の画面が表示されます。×ボタンは、移動範囲の表示となります。

●ユニットが存在しないヘックス



○ボタンを押すと全体コマンドメニューが表示されます。全体コマンドの使い方は、P34を見てください。×ボタンでは、そのヘックスの地形情報が表示されます。

●表示のキャンセル

カーソルのある場所でなんらかの情報を表示させると、カーソルを動かすことはできません。元に戻すときは、×ボタンを押してください。カーソルを移動させることのできる状態に戻ります。

個別コマンド



操作ができるユニット上で○ボタンを押すと個別コマンドメニューが表示されます。個別コマンドメニューには、メニューカーソルがあり、方向キーの上下ないし左スティックの上下の操作で動かすことができます。メニューカーソルを指定したいコマンドに合わせ、○ボタンを押すと選択したことになります。

移動



●移動の方法

1.「移動」を選択すると、その魔装機の移動できる範囲が表示されます。移動可能な範囲のヘックスにカーソルを合わせ、○ボタンを押すと指定した場所にユニットが移動します。



2.移動先のヘックス決定後にユニットの向いている方向を決める（方向転換）必要があります。移動後、方向転換ができるだけの移動ポイントを残しているときは、方向を決定してください。その場合、方向キーの左右を押すか、左スティックを向けたい方向に倒すことで、一段階ずつ向きを変えていきます。向きが決定したら、○ボタンを押して決定します。

3.移動するヘックス、方向まで決定したら、個別コマンドメニューが表示されます。ここで他の個別コマンドを実行することができます。個別コマンドを使いたい場合は、それぞれの解説項目を参照してください。

4.移動するヘックス、向きを決定したら、個別メニューから「待機」を選んでください。「待機」を選択するとそのヘックスで行動を終了し、ユニットは行動終了状態に変わります。なお、攻撃を実行しても移動したこととなり、攻撃終了後、行動終了状態になります。



5.移動や攻撃を実行する前であれば、×ボタンを押して、決定前の状態に一段階ずつ戻すことができます。ただ、精神コマンドを実行した場合は、実行したままです。

●移動に関する注意

各機体には、飛行、地上、水中の状態ごとに移動ポイントというものが与えられています。基本的にこの移動ポイントの範囲内のヘックス数だけ移動することができますが、以下の点が移動範囲に反映されています。



1.一段階方向転換させるのに1移動ポイントが必要です。
2.ヘックスの地形が一段階高いところへ移動することに余分に1移動ポイントが消費されます。
3.隣接する地形が二段階以上高い場合は（直接）移動することはできません。
4.操者のプラーナゲージの状態によって移動ポイントが増減しています。
5.飛行・潜水中のユニットは、正面120度の範囲しか移動することができません。

攻撃

攻撃は、個別コマンドメニューから「攻撃」を選択することで行うことができ、移動前でも移動後でも行うことができます。攻撃を行うと、そのターンはそれ以上、なにも行うことができなくなるので注意してください。



●攻撃の方法



1.「攻撃」コマンドを実行すると、装備している魔装機の攻撃選択画面が表示されます。攻撃選択画面の右側には、現在選択されている攻撃技の能力が表示され、下にあるプラーナアイコンは、左側がその攻撃技を使用する前のプラーナの状態、右側が使用した後のプラーナの状態を表しています。それらのデータを参考にして、攻撃技を選択してください。選択は、方向キーの上下を押すことや左スティックを上下に動かすことで攻撃技選択カーソルが移動し、○ボタンで決定です。なお、このときに攻撃技名が暗く表示されているものは使えません。



2.攻撃技を選択すると、その攻撃技の攻撃可能範囲が表示されます。地形の上に色のついている場所が、攻撃可能なヘックスで、その範囲内に敵ユニットが存在していれば攻撃を実行できます。目標ユニットを選択する場合、方向キーなどでカーソルを動かすか、L1ボタンないしR1ボタンで範囲内の目標ユニットにカーソルを切り替え、選択することもできます。目標ユニットを選択したら、○ボタンで決定してください。



3.目標を決定したら、攻撃確認画面になります。この画面では、攻撃の結果を判定する際の最終的な状況が表示されます。また、ここでは戦闘のアニメーションを表示するかどうかを選択できるので、変更したい場合は、方向キーなどでカーソルを動かし、「戦闘アニメ」の項目を選んで○ボタンを押してください。表示のON／OFFが決定されます。攻撃確認画面で問題がなければ、戦闘開始を選んで、○ボタンを押すと攻撃が開始されます。なお、この操作の前であれば×ボタンで一段階前の状態に戻すことができます。



4.攻撃を実行すると戦闘アニメの表示（ONのときのみ）の後にマップ上で結果が適用されます。

5.攻撃が実行されるとユニットは行動終了となり、そのターンには、もうなにもできなくなります。



●攻撃の結果

攻撃が実行されると、攻撃を受けたユニットはダメージという形でヒットポイント（HP）が減らされます。HPが0になるとユニットはその「戦闘」から外れます（マップに表示されなくなる）。ただ、それはシナリオによって異なり、機体の破壊、撤退の開始などが発生し、味方側のユニットであればゲームオーバーとなることもあります。

●攻撃画面の説明



[攻撃選択画面]

①攻撃タイプ
②攻撃技名
③POWER：攻撃力
④HIT：命中修正
⑤RANGE：射程距離
⑥AREA：攻撃範囲
⑦PRANA：消費プラーナ
⑧現時点でのプラーナ
⑨選択中の攻撃技実行後のプラーナ

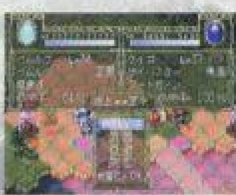


[攻撃確認画面]

①操者名
②操者のレベル
③魔装機名
④攻撃を受けるときの向き
⑤攻撃技名
⑥命中率
⑦所在空間の表示
⑧現在のプラーナ
⑨ HP 表示（現在の HP ／ 最大 HP ）
⑩コマンドメニュー

※この画面は右が味方側、左が敵側の表示になります。

反撃（攻撃を受けた場合）



敵のターンに相手側のユニットから攻撃をしかけられることがあります。その場合、反撃確認画面に切り替わります。これは、味方側のユニット（操作できないユニットは、戦闘開始と戦闘アニメのコマンドだけ選択できる）がその攻撃に対してどうするかを指示することができます。基本的に攻撃確認画面と同じですが、以下のコマンドが選択できます。

戦闘開始：戦闘開始を選択すると確認画面で表示された内容で攻撃を実行します。このときに相手に対して攻撃可能な武器が選択されている場合、相手に対して反撃をします。ただ、相手の攻撃でHPが0になってしまったら、反撃は行われません。

武　　器：反撃時に使用する攻撃技を変更・選択したい場合には、このコマンドに方向キーなどでカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。すると攻撃選択画面が表示されるので、使いたい攻撃技を選択して○ボタンで決定してください。

回　　避：このコマンドを選択すると、反撃は行えませんが、敵の攻撃の命中率が低下します。

防　　御：このコマンドを選ぶと、敵から受けるダメージが減少します。ただし、反撃は行えません。

戦闘アニメ：戦闘アニメを表示するかしないかを選択できます。

●攻撃に関する注意

ここでは、攻撃に関する操作以外のことを説明します。ここに書かれていることは、覚える必要はありませんが、知っておくと戦闘を有利に進められます。

[攻撃の種類]

攻撃には大きく分けて、3つの種類が存在します。それは、格闘、射撃、マップ兵器による攻撃です。このうち、射撃と格闘は、攻撃時のダメージ修正に使われる能力値が異なります。操者によって、格闘と射撃の不得手が存在するのでよく確認しましょう。一方、マップ兵器は、通常の攻撃（格闘や射撃）と異なり、攻撃可能な範囲内にいる敵ユニットすべてを攻撃できる力があります。使用方法は、通常の攻撃と同じですが、敵ユニットを選択したら、すぐに実行されるので注意してください。また、実行すると選択した目標だけでなく、攻撃可能な範囲内の敵ユニットすべてにダメージを与えます。





[攻撃可能な武器]

攻撃するときに、使用したい攻撃技が選択できないことがあります。これは、攻撃選択画面の名前の文字の色によって理由を確認できます。



- **文字が黒い**：その攻撃技の攻撃できるヘックス内（距離や攻撃範囲）に敵ユニットが存在していない。
- **文字が赤い**：現在の操者のプラーナポイントがその攻撃技を使うのに必要なプラーナポイントより少ない。または、移動後に攻撃できない攻撃技で、移動後に攻撃しようとしている。



[ユニットの向き]



ユニットの向いている向きは、攻撃を受けるときの命中率やダメージの量に影響します。向きには、正面・側面・後面が存在します。ユニットが向いている辺が正面、その反対側が後面、それ以外が側面となります。攻撃を受けたときには、後面→側面→正面の順に命中しやすく、ダメージが大きくなります。

[精霊種位属性について]



ユニットには、精霊種位属性が存在し、与えるダメージを増減させることがあります。基本的に精霊種には相性が、精霊位には格が影響します。





※矢印の先にある精霊種が、苦手としている属性となります。

待機

そのユニットの行動を終了させます。行動終了状態のユニットは、ユニットの色が灰色になります。移動や攻撃を終了させたい場合には、この個別コマンドメニューを開いた状態で方向キーの上下か左スティックを上下に動かしてカーソルを「待機」に移動させ、○ボタンを押してください。
なお、一度行動終了にした場合、そのターンの間は行動可能状態に戻せません。注意してください。



空間移動（飛行・着陸・潜水・浮上）

マップ中のヘックスには、地上の高度レベル以外に、空間という概念があります。空間は、空中・地上・水中という３つの階層が存在し、ユニットはその空間の適応能力によって能力が変化します。
各ヘックスの地形情報を確認するとその空間ごとに○か×が表示されています。○であればそのヘックスには、その空間が存在していることを表しています。



●空間移動の方法

空間移動は移動前か移動後のどちらか１回だけ行うことができます。空間移動が可能なヘックスにユニットがいる場合は、個別コマンドメニューに空間移動のコマンドが表示されます。方向キーの上下を押すか、左スティックを上下に動かして、個別コマンドメニューから行いたい空間移動のコマンドをカーソルで示します。その後に○ボタンを押すと空間移動を実行します。



飛行（空中）：空中空間に移動します。ユニットの能力が空中の値に変化します。また、空中にいる間は、前方120度の方向にしか進むことができません。



潜水（水中）：水中空間に移動します。ユニットが水中の能力に変化します。水中にいる間は、水中空間を持っているヘックスにしか移動することができません。しかも、空中同様前方120度の方向にしか移動できません。



着陸・浮上（地上）：ともに地上空間へ移動するコマンドです。ユニットが地上の能力に変化します。移動できる方向の制限はありません。



●空間に関する注意

ユニットが攻撃を行うときには、攻撃目標と同じ空間にいる必要があります。違う空間の場合、攻撃可能なヘックスにいたとしても攻撃を行えません。ただ、攻撃範囲に「+」の能力を持っている武器は、違う空間でも攻撃を行えます。
また、各ユニットには空間ごとにその能力が異なります。そのユニットに有利な空間で戦うことは、戦闘を有利に進めることになります。

精神

精神コマンドを持っているキャラクター（操者）は、それを使うことで様々な効果を得ることができ、戦闘を有利に進めることができます。

●精神コマンドの使い方



精神コマンドを使うには、個別コマンドメニューから「精神」を選択して、○ボタンを押します。そうすると精神コマンド選択画面が表示されるので、使用したい精神コマンドを方向キーか左スティックを操作して選択し、○ボタンを押してください。

なお、いくつかの精神コマンドは、使用する対象を指定する必要があります。その場合、使用可能な対象ユニットは、点滅するので、カーソルをそのユニットがいるヘックスに移動させ、再度、○ボタンを押してください。精神コマンドを実行します。

●精神コマンドの注意



精神コマンドを使うには精神ポイントが必要です。精神ポイントは操者ごとに持っているポイントが決まっていて、精神コマンドを使うとポイントは消費されていきます。精神コマンド選択画面の右下の画面にある枠の中の数字は、左側が現在の精神ポイント、右側がその操者が元々持っている精神ポイントを示しています。一方、画面下の精神コマンド選択枠は、使用できる精神コマンドと消費される精神ポイントです。

精神コマンド一覧

コマンド	消費P	効果	対象
閃き	3	敵の攻撃を完全に回避します。(必中優先、1回のみ)	自分
集中	4	1ターンの間だけ、命中率と回避率が30%アップします。	自分
根性	5	自分のHPを1/3分、回復します。	自分
努力	10	敵ユニット撃退後にもらえる経験値が2倍になります。(1回のみ)	自分
必中	5	命中率を100%にします。(1回のみ)	自分
信頼	6	指定した味方ユニット1体のHPを1/3分、回復します。	味方1
鉄壁	8	1ターンの間だけ、自分の装甲が2倍になります。	自分
熱血	10	敵にあたえるダメージが2倍になります。	自分
ド根性	12	自分のHPを完全に回復します。(1回のみ)	自分
P回復	7	現プラーナが基準値より低い場合、少しだけプラーナを回復させられます。	自分
呪縛	14	指定した敵ユニットを、1ターンの間だけ移動不能にします。	敵1
魂	22	敵にあたえるダメージが3倍になります。(1回のみ)	自分
攪乱	10	1ターンの間だけ敵の命中率を半分にします。(必中優先)	敵全
友情	15	すべての味方ユニットのHPが1/2ポイント分回復します。	味方全
愛	20	すべての味方ユニットのHPが完全に回復します。	味方全

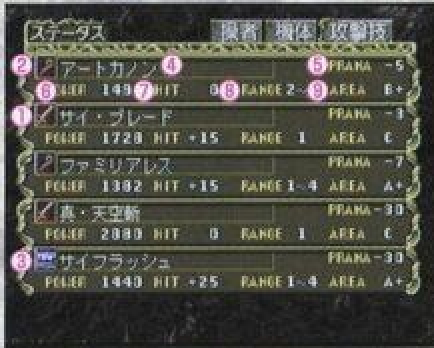
※精神コマンド選択画面で、現在使用しても意味がないか、使用できないコマンドは灰色、ポイントが足りないため使用できないコマンドは赤色で表示され、選択できないようになっています。



能力

そのユニットの能力を確認することができます。個別コマンドメニューから「能力」コマンドを実行すると表示されます。

[攻撃技ステータス]



①格闘攻撃タイプを表すアイコン
②射撃攻撃タイプを表すアイコン
③マップ兵器を表すアイコン
④攻撃技名
⑤PRANA：1回の攻撃で消費するプラーナ量。
⑥POWER：その攻撃技の攻撃力。数値が高いほど攻撃力が高くなる。
⑦HIT：その攻撃技の命中修正。数値が大きいほど当たりやすい。
⑧RANGE：射程距離。自分のいるヘックスを基点にこの数のヘックスまで攻撃できる。
⑨AREA：攻撃範囲。向いている向きに対して、その攻撃技がどれだけの範囲を攻撃できるかを表す。S,A,B,C,D,Eの6種類が存在し、それぞれに特徴がある。なお、「+」の値がついているものは、自分がいる空間以外にも攻撃が可能。

●ステータス画面の操作

ユニットのステータス画面は、3種類存在します。方向キーの左右を押すか左スティックを左右に倒すと画面が切り替わります。Xボタンで元の画面に戻ります。

[機体ステータス]



①機体名
②精霊種位属性
③HP：現在のHP／最大HP
④装甲：この数値が高いほど、敵から受けるダメージが少なくなる。
⑤反応：機体の反応速度。この数値が大きいほど回避率が高くなる。
⑥移動：各空間（空中・地上・水中）での移動ポイントを表す。
⑦適応：ユニットの各空間（空中・地上・水中）で発揮できる能力のランク。「S」が一番高く（その空間で高い能力を発揮できる）、その次は「A」。最低は「D」ランク。攻撃時の命中率や回避率に影響する。

［ 操者ステータス ］



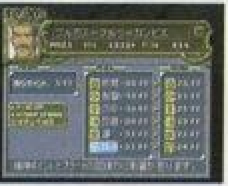
①キャラクター名
②階級：（ゲームに影響はありません。）
③LV：現在のレベル。
④EXP：現在の経験値。
⑤NEXT：次のレベルアップに必要な経験値。
⑥2回行動：ここに印がつくと1ターンに2回、行動ができるようになる。
⑦ブラーナゲージ：白いバーが現在のブラーナ量を表し、上の矢印がブラーナ標準値を示す。
⑧ブラーナアイコン：現在のブラーナ量を色で表示。
⑨格闘：格闘武器を使いこなす能力。数値が高いほど格闘時の攻撃力が高くなる。
⑩射撃：射撃武器を使いこなす能力。数値が高いほど射撃時（マップ兵器も含む）の攻撃力が高くなる。
⑪命中：攻撃の命中率。数値が高いほど、攻撃の命中する率が高くなる。
⑫回避：敵の攻撃を回避する能力。数値が高いほど相手の攻撃が当たりにくくなる。
⑬運：数値が高いほど、相手に大きなダメージを与えやすくなる。
⑭精神：現在の精神ポイント／最大精神ポイント。
⑮せりあい：レベルが高いほど、相手の格闘攻撃をはじき返す率が上がる。
⑯きり払い：レベルが高いほど、相手の射撃攻撃をはじき返す率が上がる。
⑰ブラーナ回復：レベルが高いほど、ブラーナ回復ポイントが多くなる。
⑱SPIRIT：現在覚えている精神コマンド。

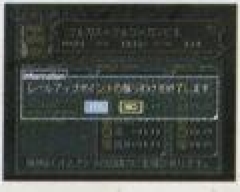
レベルアップ



プレイヤーが操作するユニットは、敵のユニットのHPを0にするとその敵ユニットの持つ能力に応じて、経験ポイントが与えられます。経験ポイントは各ユニットごとに累積して計算され、そのポイントが基準をクリアするとそのユニットは成長し、操者（キャラクター）のレベルが一段階アップします。
レベルアップすると操者によって、レベルアップのポイントが与えられます。レベルアップポイントが入るとまず、格闘・射撃・命中・回避・運・精神の各ステータスに1ポイントが割り振られ、残ったポイントは、プレイヤーが任意に割り当てることになります。

●レベルアップ画面の操作





ユニットがレベルアップすると、レベルアップのインフォメーションが表示された後、レベルアップ画面に切り替わります。画面の左中枠に、割り当てられるポイントが表示されているので、すべてなんらかのステータスに割り当ててください。
割り当てる場合は、方向キーの上下を押すか、左スティックを上下に倒して、レベルアップカーソルを割り当てたいステータス項目に移動させます。そして、方向キーの左右ないし左スティックの左右でポイントを割り当ててください。ポイントをすべて割り当て、○ボタンを押すとレベルアップポイント割り当ての終了確認枠が表示されます。「YES」を選ぶとゲームが再開され、「NO」を選ぶともう一度レベルアップ画面に戻ります。

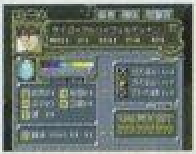
様々な能力

プラーナ



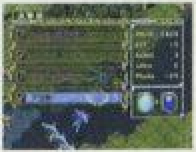
このゲームには、プラーナと呼ばれる特殊なステータスが存在します。プラーナはその増減により、ユニットの能力を左右します。ただ、プレイヤーはゲーム中、プラーナの現在ポイントを正確につかむことはできないため、プラーナアイコンやプラーナゲージなどから現在の状況を判断してください。

●プラーナ状況の確認



プラーナの現在の状況はプラーナゲージまたはプラーナアイコンで確認できます。プラーナゲージで示しているバーの位置の色がそのままプラーナアイコンに反映され、プラーナゲージに「+」と示されている色の方がプラーナが豊富に蓄積されていることを表します。

●プラーナの増減



プラーナは、攻撃技に設定されているポイントを使用時に消費します。現在のプラーナが消費量より少ない場合、その攻撃技は使用できません。またそれ以外にプラーナは攻撃や反撃時の行動や結果などによってポイントが増減します。プレイして確認してください。

●プラーナの回復



自分のターンに攻撃を行わなかったユニットは、プラーナ回復レベルに応じて、プラーナが回復します。ただ、プラーナゲージに記されているプラーナ基準値程度までしか回復しません。

●プラーナの影響



現在のプラーナ状況によって、ユニットの能力が増減します。これもどの程度増減するかは実際に試してみてください。ただ、基本的には、プラーナが基準値を超えれば能力は高まり、下回れば能力は下がります。

戦闘スキル



各ユニットの操者には戦闘スキルのレベルが設定されています(2回行動はレベルがありません)。プラーナ回復以外は、スキルのレベルが1以上(2回行動は身につける)にならないと効果がありません。スキルはレベルアップの結果、ある基準を満たすとスキルレベルがアップします。スキルは自動的に使用(判定)されるためプレイヤーは操作する必要はありません。

せりあい：発動に成功したら相手の格闘攻撃のダメージを0にすることができる。

きり払い：発動に成功したら相手の射撃攻撃(マップ兵器はきり払い不可)を無効にできる。

プラーナ回復：レベルが高いほどプラーナ回復時のプラーナ回復量が多い。レベル0でもプラーナは回復する。

2回行動：自分のターンに2回の移動・攻撃が行えるステータス。ある程度レベルアップすると行えるようになるが、スキルレベルはない。

全体コマンド

ユニットのいないヘックスで○ボタンを押すと、全体コマンドメニューが現れます。ゲームを行う場合の補助的な役割のものがほとんどですが、重要なものもあるので確認してください。なお、操作に関しては個別コマンドメニューとほぼ同様です。

終了



このコマンドを実行すると自分のターンを終了し、敵側のターンへ移行します。なにもすることがなくなった段階で、このコマンドを実行してください。

●ターンの終わらせ方

コマンドメニューで「終了」を選ぶと、終了確認のメッセージが表示されます。終了させるなら方向キーや左スティックを操作して「YES」を選び、○ボタンを押してください。敵のターンに移行します。「NO」を選ぶか×ボタンで全体コマンドメニューに戻ります。

目的



その戦闘の勝利条件と敗北条件が表示されます。勝利条件を達成するとプレイヤーの勝利となり、次のステージに進めます。また、敗北条件を満たすとプレイヤーの敗北となり、ゲームオーバー画面が表示されます。○ボタンを押すとタイトル画面に戻るので、もう一度任意の方法でゲームを再開してください。

システム

ゲームの環境を変更することができます。方向キーの上下を押すか、左スティックを上下に動かすとシステム画面上のカーソルが動くので変更したい項目にカーソルを移動させます。そこで○ボタンを押すと「ON」「OFF」が切り替わるので、好みの設定に変更し、終了の項目にカーソルを戻して、○ボタンを押してください。変更した状態でゲームを再開できます。

●GRID表示

マップ上にGRIDを表示させるかどうかを設定する項目です。初期設定では「OFF」になっています。GRIDを表示させたい場合は「ON」を選んでください。

●バイブレーション

アナログコントローラ（DUAL SHOCK）の振動機能の「ON／OFF」を設定できます。初期設定では「ON」になっているので振動機能を使用したくない場合は「OFF」を選択してください。

なお、振動機能に関してはアナログコントローラ（DUAL SHOCK）のANALOGモードスイッチではON／OFFできません。

●識別

識別の機能を「ON」にすると、各ユニットの下に色の付いたヘックスが表示されます。青い色が味方側のユニットで赤い色が敵側のユニットとなります。初期設定は「OFF」です。

※これらの状態はメモリーカードのセーブしたデータごとに保存されます。

セーブ



メモリーカードに充分な空きブロックがあるか、すでにこのゲーム用に作られた「SYSTEM」データがメモリーカードに存在する場合、全体コマンドメニューで「セーブ」を選ぶと現時点のマップ上の状態を記録しておくことができます。

●セーブの方法



記録させるメモリーカードをメモリーカード差込口1にセットしてください。きちんとセットされているのを確認したら、全体コマンドメニューから「セーブ」を実行します。その後、セーブの確認をしてくるのでカーソルを「YES」に動かし（方向キーか左スティック）、○ボタンを押します。そして、セーブ中の警告メッセージの後に「書き込み（セーブ）が終了しました」というメッセージがでたら、○ボタンを押してください。これでセーブしたことになり元の画面に戻ります。
なお、セーブを実行する前なら「NO」を選ぶか×ボタンでセーブをせずに元の画面に戻ることができます。

●セーブの注意

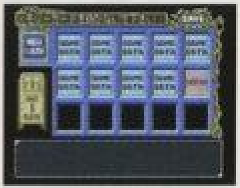


システムデータは、メモリーカード1枚につき1つしか作れません。よって、以前の戦闘経過のデータがある場合、そのデータを消してセーブしてしまいます。注意してください。

インターミッション



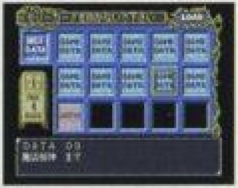
ステージをクリアするとインターミッションになります。インターミッション画面では、クリアしたステージのセーブやロードを行える以外に、キャラクターのデータを確認できます。
インターミッション画面で方向キーの上下か左スティックを上下に倒すと画面左側のメニューカーソルが動き、メニューを選択することができます。



SAVE

現時点での状態をメモリーカードに記録できます。メモリーカードをメモリーカード差込口1に差し込み、○ボタンを押してください。しばらくするとセーブ画面が表示され、メモリーカード内のデータの状況が確認できます。
セーブする場合は、「NEW DATA」を選ぶか、すでに存在している「GAME DATA」をカーソルで指定してください。指定後、○ボタンを押すとその場所に現時点の状態がセーブされます。
「GAME DATA」は「SYSTEM」データと異なり、空きブロックがあれば、複数のデータ（最大で14個）を作ることができます。ただ、他のゲームのデータがある場合、その場所にセーブはできません。また、既存の「GAME DATA」の場所にセーブすると前のデータは消去されるので注意しましょう。

LOAD



メモリーカードに記録してある「GAME DATA」を読み込んで続きからプレイすることができます。内容的には、スタートメニューの「LOAD」と同じです。詳しくはP39を参照してください。

STATUS



メニューカーソルを「STATUS」に合わせ、○ボタンを押してください。そうすると、方向キーの左右を押すか左スティックを左右に操作して、能力を確認できるキャラクターを選ぶことができるようになります。能力を見たいキャラクターを選択して○ボタンを押してください。個別コマンドメニューの「能力」と同じものを見ることができます。
なお、シルエットになっていないキャラクターが確認できるキャラクターですが、シェスとアルフレードは確認できる状態になっていても選択できません。

NEXT



このメニューにカーソルを合わせて、○ボタンを押すと次のステージに進むことができます。

ゲームの再開

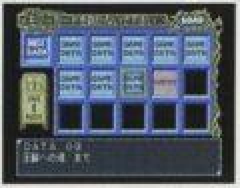
このゲームでは、メモリーカードに記録したデータが大きく分けて2種類存在します。1つは「SYSTEM」データで、もう1つは「GAME DATA」です。両方とも再開の仕方が異なるので、注意しましょう。

CONTINUE



タイトルメニューから「CONTINUE」を選択して○ボタンを押すと、戦闘経過のデータが（あれば）読み込まれます。読み込み確認の画面が現れたら、○ボタンを押してください。記録した状態（戦闘経過）からゲームが再開されます。

LOAD



タイトルメニューかインターミッション画面の「LOAD」を選ぶと、LOAD画面に切り替わります。LOAD画面では、方向キーか左スティックを操作してカーソルを動かし、読み込みたいデータに合わせてください。○ボタンを押すと読み込みが始まり、読み込み確認画面で○ボタンを押すとゲームが再開され、インターミッション画面になります。なお、記録されているデータ名は、終了したステージのタイトルがつけられています。実際に始まるのは次のステージなので、データが複数ある場合は、間違えないようにしてください。

※空きブロックが十分あるメモリーカードを使ってください。そうでないとデータを記録できず、ゲームが再開できないことがあります。

キャラクター&機体紹介



ケイゴ=クルツ=フェルディナン

18歳。子供の頃から魔装機操者に憧れており、16歳で魔装機兵士隊に入隊。わずか2年で叙騎士としての称号を得る。風貌はパッと見ぶっきらぼうだが、実は感情豊かで、とても人なつっこい。



風の魔装機神 サイバスター



水の魔装機神 ガッデス



アルマ=クルツ=カーリナ

21歳。バルツフィーム王国西方騎士隊の隊長を務める騎士。若く、そして女性でありながらもその魔装機操者としての腕前や勘、指揮能力は非常に優れている。隊での人望もあつく、責任感も強い。



イェン=ヤング

25歳。バルツフィーム王国と同盟を結ぶ、ナトゥーレ王国唯一の魔装機神操者。常に沈着冷静で感情的になることは少ないが、ケイゴやトトの突飛な行動の前に、キレる場面もしばしば。見た目はクールだが、内面は熱い。



炎の魔装機神グランヴェール



大地の魔装機神ザムジード



トト=クアル=ユロ

10歳。この世界における魔装機設計者であるバルツフィーム王国の技師、アルフレードの孫。口が達者で神出鬼没、とにかく落ち着きのない子供ではあるが、その魔装機神操者としての素質は計り知れない。


風の魔装機 ジャメイム
水の魔装機 カーヴァイル
炎の魔装機 スマッグ
大地の魔装機 ブラウニー



ベウマー=クルツ=バウム

バルツフィーム王国西方騎士隊の副長で、アルマの右腕的存在。炎の魔装機スマッグの操者。

アルフレード=ラスム=ユロ

魔装機の設計者で、バルツフィーム王国の魔装機の整備などをしている。

フルカス=クルツ=カンビエ

バルツフィーム王国西方騎士隊の古株的存在で、ケイゴに騎士の心得を教える。大地の魔装機ブラウニーの操者。

ブラッキー、ヘレナ、ドロービ

バルツフィーム王国西方騎士隊の隊員で、騎士をめざしている３人。隊のムードメーカー的存在。

声優紹介

＜CAST＞

ケイゴ	三木眞一郎
アルマ	田中敦子
イェン	子安武人
トト	折笠愛
ベウマー	石塚堅
フルカス	真砂勝美
ヘレーナ	手塚ちはる
ドロービ	永野広一
ブラッキー	西村朋紘
シェス	平松晶子
ソッド	中田和宏
ミラ	柚木涼香
ヤドラ	石川和之
キャリ	浅田葉子
マギーア	高橋広樹
ゼルドナ	うすいたかやす
ルジェロ	立木文彦
アデノイド	大友龍三郎
	原沢勝広
	土井俊明
	渡辺隼人
	松本吉朗
	小林和矢
	ひのもとはじめ
	田静国尾



＜真・魔装機神テーマソング＞

Stay with me／Born Again

制作／株式会社エアーズ
株式会社ミューラス



オープニングアニメムービーをバックにテーマソングを歌い上げるのは沢井なつ美ちゃんだ！

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

《故障品について》

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。
なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。
住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5　〒111-8081　☎03-3847-6666

●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

発売元　株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1　〒271-0092
※バンプレストはバンダイグループの一社です。

SLPS 02319